


Manual de Instrucciones

Genio Tablet



Impreso en China
91-001619-005 SP

Queridos padres:

*En **VTech**® sabemos que los niños tienen la capacidad de hacer grandes cosas. Esta es la razón por la que nuestros juguetes electrónicos educativos se diseñan de tal modo que ayudan a desarrollar y estimular la inteligencia de los niños y les permiten aprender y ejercitar numerosas habilidades. Ya sea para aprender letras o números, identificar colores y figuras, o estimular los sentidos con música y luces, todos los productos de **VTech**® incorporan avanzadas tecnologías y están adaptados al currículo escolar para motivar a los niños de todas las edades a alcanzar su máximo potencial.*

Para más información sobre nuestros productos, visite la página web:

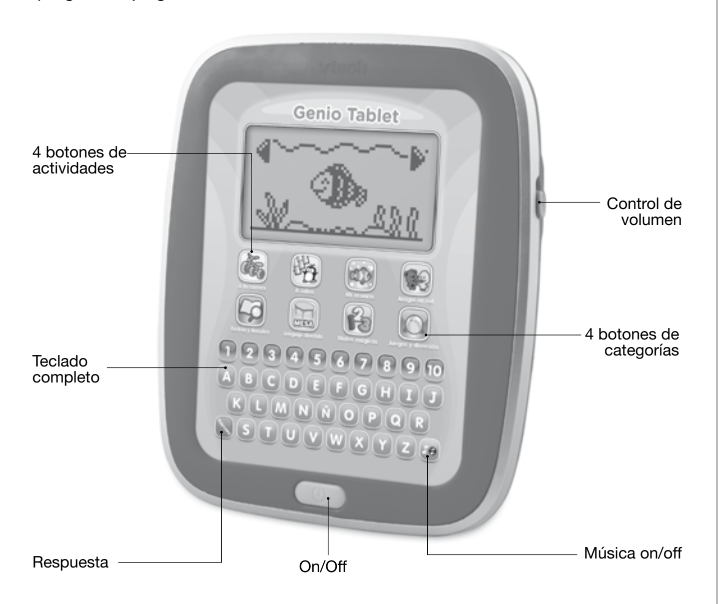
www.vtech.es

INTRODUCCIÓN

¡Gracias por comprar **Genio Tablet** de **VTech®**! Estamos comprometidos en ofrecer los mejores juguetes para entretener y educar a su hijo.

¡Toca o inclina! ¡Todo en uno!

Con el **Genio Tablet** de **VTech®** podrá jugar de tres maneras diferentes dependiendo de cada actividad: tocando la pantalla táctil, moviendo el juguete a izquierda o derecha y presionando las teclas del teclado para responder a las preguntas. ¡Elige la manera más divertida!

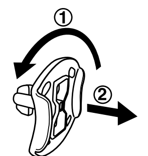


INCLUIDO EN ESTE EMBALAJE

- Un juguete **Genio Tablet** de **VTech®**
- Un manual de instrucciones.

ADVERTENCIA: Todos los materiales de este embalaje, tales como cintas, hojas de plástico, alambres y etiquetas, no son parte de este juguete y deberían ser desechados para la seguridad de su hijo.

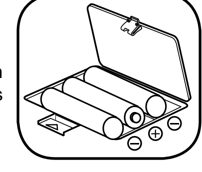
SISTEMA DE SUJECIÓN EN EL EMBALAJE



① Gire el sistema de sujeción en sentido contrario a las agujas del reloj.

② Tire de él hacia afuera, ya no lo necesitará más.

INSTALACIÓN DE LAS PILAS



1. Asegúrese de que el juguete está apagado.
2. Localice el compartimento de las pilas en la parte posterior del mismo.
3. Coloque tres pilas **AA/AM-3/LR06** nuevas según muestra el dibujo. Se recomienda el uso de pilas alcalinas para un mejor rendimiento del aparato.
4. Coloque de nuevo la tapa y cierre el compartimento.

ADVERTENCIA

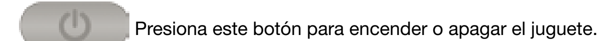
- Se recomienda el uso de pilas alcalinas de alto rendimiento específicas para productos tecnológicos.
- Utilice únicamente el tipo de pilas recomendadas.
- No mezcle pilas nuevas y viejas.
- No utilice pilas de diferentes tipos.
- Reemplace todas las pilas cada vez que se cambien.
- No utilice pilas deterioradas.
- Instale las pilas correctamente respetando los signos de polaridad (+, -) para evitar cualquier tipo de fuga.

- No se debe provocar cortocircuitos en los bornes de una pila.
- Las pilas deben ser instaladas por un adulto o bajo su supervisión.
- Retire las pilas usadas del juguete.
- Extraiga las pilas cuando no se vaya a utilizar el juguete durante un largo periodo de tiempo.
- No acerque ni tire las pilas al fuego.
- No intente recargar pilas normales.
- Retire las pilas recargables del juguete para su carga.
- Se debe recargar las pilas recargables siempre bajo la vigilancia de un adulto.
- Ayúdenos a cuidar nuestro entorno, es responsabilidad de todos. Este símbolo indica que este producto y sus pilas no deben tirarse a la basura al final de su vida útil, sino que deben ser depositados en contenedores especiales, para poder reciclarlos adecuadamente y así evitar daños en el medio ambiente o efectos perjudiciales para la salud. Por favor, respete la normativa vigente y recurra a un Punto Limpio o a los servicios destinados para tal fin en su localidad.
- Los símbolos Hg, Cd, o Pb indican que las pilas contienen un nivel de mercurio (Hg), cadmio (Cd) o plomo (Pb) mayor del permitido en la directiva europea (2006/66/CE).
- La barra debajo del contenedor indica que el producto está en el mercado después del 13 de agosto de 2005.

NO RECOMENDAMOS EL USO DE PILAS RECARGABLES CON ESTA UNIDAD. SU UTILIZACIÓN PODRÍA ALTERAR EL FUNCIONAMIENTO NORMAL DEL JUGUETE.

CARACTERÍSTICAS

1. On/Off


Presiona este botón para encender o apagar el juguete.

2. Pulsa los cuatro botones de actividades para acceder directamente a ellas.

3. Pulsa los cuatro botones de categorías para acceder a los juegos que incluye cada una.



4. Teclado

Pulsa el teclado para aprender las letras y los números.



5. Volumen

Podrás seleccionar el volumen moviendo esta tecla.

6. Tecla de música



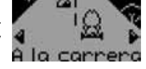
Pulsa este botón para poner o quitar la música de fondo mientras juegas.

7. Desconexión automática

Para preservar la duración de las pilas, la unidad se apagará automáticamente después de unos minutos sin jugar. Para encender de nuevo la unidad, hay que pulsar el botón On.

ACTIVIDADES

A la carrera



Ayuda al pato a completar su carrera. Inclina la pantalla para evitar los obstáculos y pasa por encima de las estrellas y diamantes para coger velocidad.

A salvo



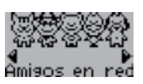
Busca el hueco que queda entre los bloques de hielo para mantener al pingüino a salvo. Inclina la pantalla para moverlo hacia los lados.

Mi acuario



¡Tu primer acuario virtual! Puedes tocar la pantalla o moverla hacia los lados para cambiar los animales del acuario y alimentarlos.

Amigos en red



Esta actividad simula una pequeña red social con cinco amigos: Oso Tito, Gato Tato, Perrito Pepe, Pato Pipo y Vaca Mumú. A su vez, puedes encontrar tres pequeños juegos:

Álbum de fotos

Elige una postal para compartir con tus amigos moviendo la pantalla o tocando sobre las flechas. Toca la pantalla para seleccionar.

Visitar a un amigo

Escoge un amigo al que visitar. Pulsa este icono y después la imagen de tu amigo para escuchar divertidas frases.

Toca este otro icono para jugar con tus amigos a pequeños juegos, ¡cada uno te propondrá una cosa!

Enviar un regalo

Recibirás un regalo de uno de tus amigos después, tú también podrás enviarle uno.

Rastrea y descubre



Puedes elegir entre cuatro juegos dentro de esta categoría:

Actividad 1: Aprende letras

Pulsa las teclas en el teclado para escuchar y aprender las letras y ver una palabra relacionada con cada una.

Actividad 2: Mayúsculas y minúsculas

Al presionar las letras, aprenderás su forma mayúscula y minúscula.

Actividad 3: Aprende números

Pulsa los números para aprenderlos y contar objetos.

Actividad 4: Busca las formas

Inclina la pantalla o toca las flechas para pasear por el parque y descubrir las diferentes formas.

Lenguaje divertido



Hay cuatro actividades para elegir:

Actividad 5: Letras escondidas

Oso Tito está cazando letras dentro de una cueva y solo puede ver una parte con su linterna. Desplaza el dedo por la pantalla para verla completa y pulsa la letra correcta en el teclado.

Actividad 6: Iniciales
Adivina entre tres opciones la inicial de la palabra que aparece en pantalla. Toca la pantalla o pulsa la letra en el teclado.

Actividad 7: Memory de letras
Une las parejas de letras mayúsculas y minúsculas. Toca las letras en la pantalla para responder.

Actividad 8: El espía
Te pedirán que encuentres una palabra que comienza por una determinada letra. Busca entre varias imágenes la que coincida con la inicial dada.

Mates mágicas



Encontrarás tres actividades:

Actividad 9: Formas y figuras
En la pantalla verás figuras de diferentes clases y te preguntarán que cuentes las de un grupo concreto. Pulsa los números para responder.

Actividad 10: Las flores
Vaca Mumú y Perrito Pepe están recogiendo flores. Suma las flores que tienen entre los dos. Pulsa los números para responder.

Actividad 11: ¿Grande o pequeño?
Escucha la pregunta con atención. Ayuda a Perrito Pepe a escoger los objetos que son más grandes o más pequeños. Puedes tocar la pantalla para responder.

Juegos y diversión

Elige entre cinco juegos en esta categoría:

Actividad 12: La batería
Puedes tocar la batería tocando en la pantalla los tambores y platillos. ¡Verás qué divertido!

Actividad 13: Música de fiesta
Puedes elegir entre diez melodías para escuchar. Mueve la pantalla hacia los lados para ver cómo los diferentes amigos tocan instrumentos al ritmo de la música. Pulsa las letras del teclado para añadir divertidos efectos de sonido.

Actividad 14: Las sombras
Fíjate atentamente en la pantalla y selecciona la sombra que corresponde con cada imagen. Toca la pantalla para responder.

Actividad 15: Puzle perdido
Cada imagen se ha dividido en varias partes. Elige las partes que completan cada dibujo tocando las flechas y toca la pantalla para elegir.

Actividad 16: El intruso
Verás diferentes objetos. Elige, tocando en la pantalla, el que es diferente de los demás.

CUIDADO Y MANTENIMIENTO

1. Limpie el juguete con un paño suave ligeramente húmedo. No utilice disolventes ni abrasivos.
2. Manténgalo lejos de la luz directa del sol o de cualquier otra fuente de calor.
3. Quite las pilas cuando el juguete no vaya a ser utilizado durante un largo periodo de tiempo.
4. No deje caer la unidad sobre superficies duras, ni la exponga a la humedad o al agua.
5. No trate de reparar la unidad ni desmontar el producto.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Si por alguna razón la unidad deja de funcionar o lo hace con irregularidad, por favor, siga estos pasos:

1. Apague el juguete.
2. Quite las pilas.
3. Deje que la unidad repose durante unos minutos, después, vuelva a poner las pilas.
4. Encienda el juguete, ahora debería funcionar.
5. Si el producto sigue sin funcionar, utilice pilas nuevas.

Si el problema continúa, por favor, póngase en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente a través del teléfono 913120770 (válido únicamente en España) o del correo electrónico informacion@vtech.com. Las consultas deben ser realizadas por un adulto.



TARJETA DE GARANTíA

(para adjuntar con el producto defectuoso)

1. Garantizamos nuestros productos durante los 2 **años** siguientes a la fecha de compra.Esta garantía cubre los defectos de materiales y montaje imputables al fabricante.
2. Si detecta alguna anomalía o avería durante el periodo de garantía, éste producto puede ser enviado a **VTech Electronics Europe** directamente o a través del establecimiento donde lo adquirió.
3. Esta garantía excluye los desperfectos ocasionados por el incumplimiento de las normas que se especifican en el manual de instrucciones o por una manipulación inadecuada del juguete. No están garantizadas las consecuencias derivadas de la utilización de un adaptador distinto al recomendado en las instrucciones o de pilas que se hayan sulfatado en el interior del aparato.
4. Esta garantía no cubre los daños o rotura ocasionados en la pantalla de cristal líquido.
5. Los desperfectos ocasionados durante el transporte debidos al mal embalaje del producto enviado a **VTech** por el cliente no quedan cubiertos por esta garantía.
6. Para que esta garantía sea válida, deberá llevar obligatoriamente el sello del establecimiento donde se efectuó la compra y la fecha de adquisición.

Antes de enviar su producto, contacte con nosotros en:

Atención al Consumidor: informacion@vtech.com
Tel.: 91 312 07 70
Fax: 91 747 06 38

PRODUCTO:
FECHA DE COMPRA:
NOMBRE:
DIRECCIÓN:
TELÉFONO:

SELLO DEL ESTABLECIMIENTO

Para poder atenderle con la mayor brevedad posible, le agradeceremos especifique a continuación las anomalías detectadas en el producto, después de haber verificado el estado de las pilas o del adaptador.

* Esta tarjeta de garantía solo es válida en España,
Si ha adquirido el producto en otro país, por favor, consulte a su distribuidor local.